

# La location des coffres-fort

## Mise en place du champ de bataille

1) Le scénario est optimisé pour une table de 48x36 pouces.

Placez 3 figurines de taille 2 qui représentent les banquiers.

2) Les joueurs doivent placer au minimum 8 éléments de décors en respectant les règles suivantes :

- Un décor ne peut être placé à moins de 3 pouces d'un bord de table, d'un objectif ou d'un autre décor.
- Les joueurs placent les décors à tour de rôle. Déterminez aléatoirement quel joueur commence à poser un décor.

3) Les joueurs placent ensuite leurs pions de Composants en respectant les règles suivantes :

- Les pions doivent être posés sur un élément de décors à 5 pouces au moins d'un autre pion.
- Les joueurs placent 2 pions dans leur moitié de table et 2 dans la moitié de table adverse (en alternant la pose des pions entre les joueurs et en commençant par celui qui n'a pas choisi le côté de terrain)
- Les joueurs DOIVENT pouvoir poser tous leurs pions (si ce n'est pas le cas, modifiez le nombre et le placement des décors)

## Déploiement

Les joueurs déploient à tour de rôle les figurines d'une carte en commençant par celui qui possède le plus de cartes. Si les joueurs disposent d'autant de cartes, le vainqueur d'un jet d'esprit en opposition détermine qui commence.

## Conditions de Victoire

A la fin de chaque tour, on révèle les daomings transmis à chaque banquier depuis le début de la partie. Pour chaque banquier, le joueur qui a plus de daomings que son adversaire remporte 1 PV.

Après calcul des PV, remettez tous les daomings face cachée.

A la fin d'un tour, si un joueur possède 6 PV ou plus, il remporte la victoire.

Si à la fin du temps imparti, aucun joueur ne totalise 6 PV, que les deux joueurs ont 6 PV ou plus, ou qu'un joueur n'a plus de figurine en jeu, c'est un match nul.

Nombre de PV Maximum à gagner : 8

## Règles Spéciales

**Les banquiers :** Ils commencent à se déplacer à partir du deuxième tour. Au début de chaque tour avant l'initiative, jetez 1 dé blanc pour chaque banquier. Chaque banquier se déplace de la valeur du dé + 2 pouces, dans une direction aléatoire, désignée par le symbole du dé.

Si le banquier rentre en contact avec un décor, il stoppe son mouvement au contact du décor.

Pour le déplacer s'il commence au contact d'un décor, il contourne ou longe le décor en effectuant son mouvement en direction du symbole du dé.

Les banquiers passent au travers des figurines des joueurs. Si un banquier finit son mouvement sur une figurine, placez-le avant ou après le socle suivant la position de son socle sur le socle de la figurine.

**Les daomings :** Au début de la partie, chaque joueur possède des daomings qu'il répartit comme il le souhaite à ses figurines. 2 daomings de valeur 5 / 4 daomings de valeur 3 / 6 daomings de valeur 1. Les valeurs des daomings sont cachées, mais chaque joueur doit indiquer à son adversaire (s'il le demande à n'importe quel moment de la partie) combien de daomings possède la ou les figurines, sans indiquer aucune valeur.

**Transmettre les daomings (à partir du deuxième tour) :** Une figurine se trouvant à un pouce ou moins d'un banquier peut lui transmettre un daoming à la fin d'une action. Posez les daomings face cachée à côté du banquier.

**Perdre et ramasser des daomings :** Une figurine qui meurt perd tous ses daomings. Placez les daomings face cachée à la place du socle de la figurine. Une figurine se trouvant à un pouce ou moins des daomings peut dépenser 1 PA pour les ramasser. Elle ne peut pas ramasser les daomings et les transmettre aux banquiers à la fin de cette action.

Téléchargement des pions daomings :

<http://alkemynicoleblond.free.fr/scenarios/fans/la-location-des-coffre-fort.pdf>

